PHOBOS

Nr. 216, onsdag 13. mai 1998

Redaksjonelt

I ar har tydeligvis noen tenkt å hoppe elegant bukk over våren, og satse på å gå direkte fra vinter til sommer. Det kan kanskje hevdes at forsøket ikke er 100% vellykket, men det er nå jaggu ikke langt i fra. Skjønt, på den annen side. hva vet jeg, det kan jo like gjerne gi seg til å snø igjen den 18. mai, slik det gjorde for et par år siden.

Samtidig som sommeren slår til for fulle mugger, er endelig Arcon-brosjyren ferdig fra trykkeriet. Nå skal ikke denne spalten gi seg til å syte over hvor tynn og mager årets brosjyre er, det overlater vi heller til leserne, vi vet jo at dere gjerne utbroderer dette både i det lange og det brede. Isteden skal vi oppfordre dere til allerede nå å gjore en innsats for å sørge for at det ikke skjer igjen. Det er ikke for tidlig å melde seg som frivillig til å arrangere favoritt-turneringen på Arcon 15 nå!



Endelig! Nå er den her!

EX CATHEDRA

Spalten til Johannes H. Berg (formann for Ares Bjølsen / administrator for ARCON)

Det er ikke alltid ting går som de skal, selv når man holder på med noe som er såpass stort og ressurssterkt som ARCON. Kongressen vår er forsåvidt i rute, men alle forhåpninger om å få ut hovedbrosjyren flere uker før det vanlige tidspunktet, er gjort til skamme. Den ble sendt til trykking et par uker senere enn det som opprinnelig var meningen, og så ble det en god del forsinkelser på trykkeriet, slik at vi ikke mottok det ferdige produkt før fredag 8. mai. Dermed ble det sendt ut til de som var på ARCON 11, 12 og 13 (og som vi har en kurant adresse på) bare noen få dager før den tilsvarende utsendelsen ifjor.

Merk dere imidlertid at vi har forandret på fristen for betaling av forhåndsavgift/påmelding til turneringer; den er blitt rettet til fredag 5/6, nettopp på grunn av trykkeforsinkelsene. Det er jo ønskelig at folk får litt mer enn 14 dager til å melde seg på; vi har god erfaring med at for hver ekstra uke vi har til rådighet, kommer det mange sløve spillinteresserte rennende. Nå får vi altså ikke testet om en lengre PR-kampanje ville føre til mange flere deltagere, eller at de samme menneskene bare ville bruke flere uker på å bestemme seg for å bli med.

Én ting er i hvert fall verd å merke seg ved årets ARCON: Vi har med vilje godtatt et redusert antall turneringer / arrangementer, i håp om å forbedre kvaliteten. Programarbeidet til årets kongress begynte tidligere enn noensinne, og vi håper at dette skal føre til færre avlysninger og bedre rollespillmoduler. Vi vet jo ikke om det kommer til å virke, men etter en mildt sagt ujevn kvalitet de siste årene, er det på tide å forsøke å gjøre noe. Beste modul og beste arrangør blir premiert i langt større grad enn før, og dette bør jo også bidra til å gjøre slike innslag mer populære å holde.

Det vi håper på, er at ARCON skal kunne vinne i kvalitet uten å tape for mye i kvantitet. Det som trengs, er antageligvis mer intensiv, helårs drift, og undertegnede, med sine mange andre forpliktelser, er dessverre ikke istand til å ordne dette alene. Altså har vi bruk for folk som er interessert i å gjøre en bedre ARCON, både i år og i 1999, da vi faktisk vil være kommet helt frem til ARCON 15 (det skal helt sikkert jubileres litt for det, også). Det kommer nok til å bli snakk om å bygge opp både det ene som vi mangler idag, f.eks. omfattende nettsider og e-mailopplegg, internblad for de som jobber, flere sosiale sammenkomster etc. Men dette kommer jo først og fremst til å få betydning for neste års arrangement.

Ellers er altså hovedbrosjyren (eller Fremskrittsrapport 1, som vi tidligere pleide å kalle den) lagt frem på herværende Aresmøter, og forhåndspåmeldingen er dermed igang. Skulle det være noe man lurer på i den forbindelse, er det bare å ta kontakt med oss: Komitéens telefonnummer / e-mailadresser står på s. 3, og dessuten er følgende av oss rett som det er tilgjengelig for spørsmål & kommentarer på diverse Ares-sammenkomster: Undertegnede, Thomas Refsdal, Johan Nyquist eller Sten Hugo Hiller. Vi er svært interessert om noen av dere kunne tenke dere å komme med som medhjelpere (gophere), som arrangører eller spilledere. Uten Ares stopper ARCON!

- Johannes H. Berg

ARES' krigsspillkampanjer:

WAR IN EUROPE

SYSTEM INFO

Her har vi tenkt å trykke litt om WAR IN EUROPE som spill, de gangene den faste «After Action»-spalten ikke har noe å skrive om.. De følgende tre sidene inneholder de viktigste errataene vi spiller med i den kampanjen som har gått på Bjølsen en stund nå. MERK at det en rekke steder er ført opp *flere* fortolkningsmuligheter, uten at det er krysset av for akkurat hvilken vi bruker. Vi har tenkt å skrive litt mer detaljert om det i kommende spalter...

JHB

RULES CHANGES, MODIFICATIONS, INTERPRETATIONS AND ERRATA NECESSARY FOR PLAY OF WAR IN EUROPE

Case	Change/correction/interpretation
5.3	*(Add)* Cavalry units pay non-mechanized movement costs.
7.23	*(Change to)* A unit using Emergency Sea Transport is automatically reduced to its battlegroup strength. If the unit does not normally form a battlegroup, it is eliminated from play, but may return as a reinforcement in the harbor to which it moved during the next Reinforcement/Replacement Phase. *OR - alternate change -* *(Add)* If the unit is worth less in production points (use the optional values given in 78.0 for Western Allies and Italy) than the value of one Replacement Point of the appropriate type, it is eliminated permanently when Emergency Sea Transported. This also holds for all units belonging to nations not using Replacement Points (The Soviet Union and all minor powers) and not forming battlegroups. *DELETE THE UNDESIRED INTERPRETATION*
8.26	*(Add at end of first paragraph)* Airborne units do control a hex for purposes of blocking retreat, only, during the Combat Phase of the turn they drop. *OR - alternate change -* *(Add at end of first paragraph)* Airborne units are eliminated if enemy units must (no other alternative) retreat into the hex they occupy during the Combat Phase of the turn they drop. *DELETE THE UNDESIRED INTERPRETATION*
12.1	*OPTIONAL RULE CHANGE* *(Add)* At least 50% of the Strength Points participating in the combat must be of the nationality with the most favorable Combat Results Table. *PLEASE MARK IF USING:*
14.42	*OPTIONAL INTERPRETATION* *(Add)* Supply may always be traced 10 Movement Points directly to a Mobile Supply unit (subject to Weather Rules), regardless of whether the quality of the supply being traced is Major or Minor. The quality remains unchanged. *PLEASE MARK IF USING:*
17.3	*OPTIONAL RULE* *(New case)* REPLACEMENT OF WESTERN ALLIED COMMON UNITS When not using optional rules for Western Allied Free Build, eliminated Western Allied common units may be replaced according to the following scheme: The Western Allied player decides whether to replace the units on the first Cycle following their elimination. Each unit replaced costs 2 Air Points from the reinforcements of the cycle they return - this must be noted when they are placed on the Cycle

Track - and is delayed if the APs concerned would be delayed by U-Boat Warfare (or eliminated if the APs belong to a nation that has surrendered in the interim). CW and US Supply Units may only be exchanged for CW & US APs, respectively. Replacement schedule: RRs and Supply Units, 4 Cycles. Air Transport Points, 8 Cycles. Amphibious Assault Points, 13 Cycles.

PLEASE MARK IF USING:

18.0 *(Change first sentence to)* Beginning ten Game-Turns after a German attack on Belgium, France or the Soviet Union (attack on any of their units, or entering any hex of their territory), Soviet (1-4) and French (3-4) Infantry Divisions may be converted (flipped over) into fortified units.

19.0 SUMMARY OF UNIT COUNTERS: The players should agree in advance whether they want to use the (2-4) Spanish Infantry Divisions given in the countermix, or make their own (3-4) counters to conform with the information given in 34.5.

PLEASE MARK CHOICE: (2-4) (3-4) *(underline)*

30.4 *(Change third sentence to)* Additionally, Retreat results have no effect against units in the Tobruk hex unless accompanied by Amphibious or Air Assault.

OR - alternate change -

(Parenthesis in third sentence should read) Retreat results have no effect.

DELETE THE UNDESIRED INTERPRETATION

31.32 *(Add)* Minimum Garrison Necessary. Yugoslavia: 30.

31.5 *(Add)* However, Yugoslavian Partisan Cadres may also be placed if the Axis player undergarrisons (31.3) - BUT the Yugoslavs may never have more than 42 Partisan counters(all types) altogether.

32.28 *(Add to* (3)*)* Messina is not considered part of Sicily for purposes of this rule (only). *(Insert before last sentence)* Italy also surrenders whenever Allied ground combat units occupy both Milan and Rome.

33.66 *(Change to)* France surrenders either by terms of the Vichy Rules (Case 33.7) or at the end of the Game-Turn in which Axis ground combat units occupy both Paris and Bordeaux. In the latter event, the Axis receives looting points for France, All French combat units in France and Corsica (as well as all Points in the West Front box) are eliminated. No further French reinforcements are received. France continues to fight from its overseas possesions, and all other French forces (plus any Replacements and Air Points in the Southern Front box) remain under Alllied control.

33.67 *OPTIONAL RULE*
(New case) RESTRICTIONS
French Air Points may not be used on the East Front. Garrisons in French colonies (at start) may not be reduced by

more than one half (5 in Africa, 1 in Syria) - count divisions, not Strength Points. New divisions may be transferred to make up the garrison totals.

PLEASE MARK IF USING:

35.5 *(Add)* Violation of Luxembourg does/does not count as a violation of a Minor Neutral for Political Point purposes.

DELETE THE UNDESIRED INTERPRETATION

58.11 *(Change third sentence to)* Furthermore, in order for the Soviet artillery unit to participate in the attack, the non-artillery attacking unit(s) must have a printed (unmodified) total Attack Strength which is equal to or greater than the printed (unmodified) Defense Strength of the units being attacked.

63.6 *(Add)* Arms and Training Centers: 2 a at G4223 (Moscow)

71.21 *OPTIONAL RULE*
(New case) TOTAL WAR RELEASE
If the Soviet Union is still Neutral at the end of Game-Turn 4/4/43, Total War starts immediately upon Soviet belligerency - Limited War may no longer occur.

PLEASE MARK IF USING:

74.13 *(Change)* Deployment of Artillery Units: Moscow 2, Leningrad 1, Siberia 1.

74.22 *(Add)* New Districts/Fronts Polish Front (occupied Poland to annexation line) 19 x (1-4), 3 x (1-3), 13 x (2-5), 5 x (3-5). Rumanian Front (as given under Polish Front in the rules).

74.28 *(New case)* TRAINING AND ARMS CENTER DEPLOYMENT
Training and Arms Centers may not be moved from the deployment given in 63.3 before a state of war exists. Exception: New Training Centers.

Outland
i østbanehallen

i rollespill,
...rer osv.

Rollespill

Paranoia ☺✉ (PARA)
•Harald Øverby
•Pulje V + VII
•Individuell / 2 runder
•36 deltagere
Leve Computeren. I fremtidsbyen Alpha Complex kontrollerer den store Computeren alt og alle. Du er en av Computerens trofaste "Troubleshooters" som skal jakte på kommunister, mutanter og andre forrædere.
Det paradoksale er at du er en mutant selv. I den elleville kampen for å jakte på andre, men samtidig skjule din egen identitet, blir du mer paranoid enn noen gang før. I årets modul vil kommunister være sentrale, mer har ikke du sikkerhetsklarering til å få vite.

Shattered Dreams ☺✉ (SHAT)
•Harald Øverby
•Pulje IV
•Lag/1 runde
•25+ deltagere (5+ lag)
I dette streikrollespillet har spillerne evnen til å vandre i andres drømmer og påvirke dem. På disse ferdene kjemper de mot onde vesner som er roten til alt ondt i mennesket. Årets modul er inspirert av filmen "Seven", og lar spillerne få erfare nytten av lagspill. Her legges det vekt på god rollespilling framfor regler og terninger.

Shadowrun ☺✉ (SRUN)
•Hans Petter Evju
•Pulje II
•Individuell/1 runde
•36+ deltagere
Et godt betalt oppdrag med noen merkelige komponenter. Det er høsten 2057. Det er drager og megacorporationer som regjerer verden. Internett har blitt til en virtuell verden du kan se, høre, lukte, smake, føle og dø i. Om dere er mennesker, alver, dverger, troll, orker eller noe annet har dere en ting til felles. Dere er State Of The Art innen deres felt, dere er pengeløns og opererer på lovens skyggeside.

Spilledermesterskapet ☹✉ (SLM)
•Kim Strandebø
•Pulje VII
•Individuell / 1 runde
•10+ Spilledere
Som navnet tilsier, en turnering for spilledere. Men skal at lede et rollespill for 5 spillere. System og eventyr er helt valgfritt, og kan være egenprodusert eller kjøpt i butikken. Mens det er forhåndspåmelding for de som skal delta som spilledere, kan de som ønsker å delta som spillere kun melde seg på under

Miniatyrer

Battlemasters ☺
•Teodor Bruknapp
•Pulje IV/V
•Individuell/2 runder
Verdens enkleste miniatyrspill. Regelinnføring vil bli gitt. Brettbasert miniatyrspill hvor kort og terninger bestemmer utfallet.

Blood Bowl ☹☉✉ (BOWL)
•Pål Vasdal
•Pulje I+IV+VII
•Individuell/3 runder
•12+ deltagere
Blood Bowl er warhammer fotball. Brutale mennesker, chaos, demoner, alver, dverger osv. Kjemper om heder og overlevelse på banen. Blood Bowl er for to spillere med hvert sitt lag, etter enkelt fotballoppsett blir det en turnering der vinnerne fra en pulje møter vinneren fra en annen pulje.

Dux Bellorum ☹✉ (DUXB)
•CPF v/Reelf Nicolai Tvilde
•Pulje III+V+VII
•Lag/3 runder
•18 deltagere
Dux Bellorum er et nytt spillsystem med fokus på strategi og taktikk, der hver av spillerene en kommandant for en styrk... CPF er en klubb, med bl... arrangerene som hold... demoen i 97. CPF st... nødvendige mini... skap.

...somheten mellom to gamle riker stiger til det uunngåelige. Gamle allianser blir testet til det ytterste, og det er tid for vågale ledere å ty til handling. Kanskje en med klokt og tapperhet vil kunne gå inn i legendene som den største av alle krigsherrer: Dux Bellorum!

Miniatyrmaling
Dette er konkurransen for deg som har malt 598 752 poeng med miniatyrer men aldri klarer å vinne et slag. Ta med de(n) flotteste miniatyren(e) dine og still dem ut i miniatyrkonkuransen. I tillegg til heder, Ære og berømmelse kan du også vinne beundrende blikk fra andre miniatyrmalere når du stikker av med gevinsten i en av disse fire klassene:
1: Enkeltminiatyr; alt fra snotlinger til kjemper men kun én figur med evt. ridedyr
2: Kjøre...; alt fra krigsmaskiner via motor...ler til stridsvogner.
...større konstruksjon ...
...her er sjan...
...2 poe...
4: Stor e... figur...

Magic
The Gathering

1830	Fredag	Pulje I	Pulje II	Pulje III	Lørdag	Pulje IV	Pulje V	Pulje VI	Søndag	Pulje VII
Age of Renaissance			Avsluttende							
Axis & Allies		Kval								
Junta		Kval A		Kval						
Risk			Kval B	Kval						
Roborally										
Diplomacy			Kval							
Titan						Kval C	Semi			
Titan the Arena		Kval				Kval				
Wrasslin										Finale
Smurfekrigen II										Finale
Battlemasters							Finale			Finale
Blood Bowl							Kval			Finale
Dux Bellorum						Avsluttende				
Warhammer Battle		Kval								Finale
						Avsluttende				Finale
M:tG NM				Kval						
				Finale		Finale				Avsluttende
				Kval		Semi				
						Semi				
							Finale		Finale	

Brettspill · Miniatyrer

Timer: 08 09 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 01 02 03 (fredag og lørdag); 09 10 11 12 13 14 15 16 17 (søndag)

ARCON
–Norges viktigste spillbegivenhet

Arrangementet vi beskriver i denne brosjyren, er ment for alle med interesse for det kaller simuleringsspill: Brettspill, rollespill, samlekortspill, miniatyrer, levende rollespill og annet som hører hjemme i denne varierte og spennende hobbyen. ARCON er en spillkongress eller -festival; dette er betegnelser på litt forskjellige former for sammenkomster, men med én ting til felles: Det dreier seg om folk som møtes på ett sted innenfor en begrenset tid for å holde på med noe de er spesielt interessert i. I vårt tilfelle er dette altså simuleringsspill-hobbyen. Til tross for at den her eksistert i Norge i hvert fall siden 1976, kom den ikke igang i større målestokk før midt på 80-tallet.

ARCON i mer eller mindre sin nåværende form har foregått ihvertfall siden 1988, så vi har altså enda et slags 10-årsjubileum denne gang! ARCON 4 ble avholdt på Nordkenten Samfunnshus i Sandakersentret (et lokale som nå faktisk er revet, for å gi plass til en utvidelse av kjøpesentret...) Dette var første gang man la ARCON til St.Hans helgen, og det ble den første spillkongressen her til lands med mer enn 300 deltagere. Siden dengang har vi vært oppe i langt over 1000 personer, og selv med en liten nedgang de siste årene, kommer det jevnlig 8-900 deltagere på ARCON.

Vi håper at et utvidet og forbedret vervetilbud kan bidra til å øke oppslutningen i år, og vil oppfordre alle som har anledning om å få med seg en venn (eller flere!) på ARCON. MERK at et eget vervesskjema denne gang følger med brosjyren. Vi har greit kapasitet til et større antall enn vi har vært de senere år, så lenge også noen av de nye melder seg som spilledere /her med spillere!

Ellers satser vi som vanlig på å forbedre gamle tilbud, og bygge ut nye; vi vil spesielt få anbefale at alle interesserte tar en titt på sideprogrammet i år, det kommer til å bli svært så variert og spennende. Likeledes tror vi det skal blir mulig å få til betydelige forbedringer i utvalg og presentasjon når det gjelder filmprogrammet. MERK også følgende: For å få dette heftet litt mer kompakt, er en del i... masjon tatt ut (bl.a. om innenbys ... ordensregler etc.). Mestepar... materialet vil foreligge i pr... blir utdelt til de fremmøt... desto viktigere at man le... Der vil dere også finne vik... om innslag som ikke er klare sjyren går i trykken i april.

Vi sees på ARC

ARCON

Trondheimsveien
Sinsenkrysset
Kirkeveiringen (Ring 2 - riksvei 161)
Karl Johans gate
Drammensveien (E18)
Mosseveien (E6)

KOMITEEN

Administrasjon

Økonomi

Program

Teknisk/drift

PR

ÁVALON
Du må ikke dra ...
til utlandet for ...
å få det du trenger...